NES-QC FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

®

Ce sceau officiel est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu **KICKLE CUBICLE*** de Nintendo.

Français

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu. Veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIERES

LE SCENARIO.....3
UTILISATION DES COMMANDES.....4
COMMENT JOUER.....5
CONTINUATION/MOT DE PASSE.....6
NIVEAUX.....7
ENNEMIS.....9
ARTICLES.....11
OBJETS.....12
TECHNIQUES SPECIALES.....13
LE JOURNAL DE KICKLE.....15

Conseils d'utilisation

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) Assurez-vous que votre console Nintendo Entertainment System soit toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

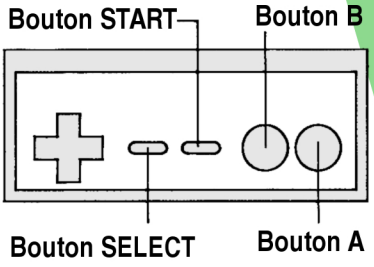
Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ®1991 Nintendo Co., Ltd.
*KICKLE CUBICLE is a trademark of IREM CORP. ©1990 IREM CORP.
Licensed from IREM CORP.

LE SCENARIO

“Au secours, Kickle!” appelait une petite voix “Au secours!”. Il s'éveilla brutalement et courut à la fenêtre pour regarder dehors. Il n’y avait plus personne et le Royaume Fantastique était recouvert de glace. Le cruel Roi Sorcier avait transformé les Quatre Terres du Royaume en un froid univers de glace, engloutissant les quatre merveilleux palais. Tous les habitants étaient ses prisonniers, enfermés dans des Sacs à Songes où ils dormaient d’un sommeil sans rêves. Kickle était tout seul dans ce monde glacé. Il pensa à la voix, et se rappela l’avoir déjà entendue quelque part .... c'était la voix de la princesse Mira! Il comprit qu’elle se trouvait là, dans le froid. D’une certaine façon, il réalisa que le sort du Royaume Fantastique dépendait de lui et de ses pouvoirs spéciaux. Alors il se mit en route, armé de son souffle glacial. Il se proposait de métamorphoser les envahisseurs en blocs de glace, puis de les lancer contre leur mauvais maître, le cruel Roi Sorcier! Accompagnez ce héros inattendu dans sa quête pour libérer le Royaume de cette situation extrêmement fâcheuse et pétrifiante.

UTILISATION DES COMMANDES

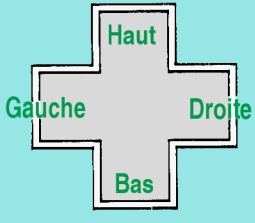


Bouton A
Sert à fabriquer ou à supprimer des piliers de glace. Introduit le mot de passe.

Bouton B
Congèle les ennemis. Déplace les ennemis congelés et les marteaux.

Bouton START
Débute le jeu et introduit votre mot de passe. Sert à interrompre un jeu en cours.

Bouton SELECT
Permet de choisir entre START et PASSWORD (Mot de Passe) sur l'écran Titre. Elimine Kickle quand celui-ci est coincé dans un niveau.



MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE

GAUCHE	Déplace Kickle vers la gauche.
DROITE	Déplace Kickle vers la droite.
HAUT	Déplace Kickle vers le haut.
BAS	Déplace Kickle vers le bas.

COMMENT JOUER

Kickle doit sauver les habitants du Royaume Fantastique. Ils sont enfermés dans les Sacs à Songes rouges de chaque niveau.

Pour terminer un niveau, il doit récupérer tous les Sacs à Songes de ce niveau. Bonne chance!

GAME PLAY SCREEN

SCORE

Points marqués par Kickle.

TEMPS

Limite de temps pour terminer un niveau.

VIES

Nombre de Kickles en réserve.

CONTINUATION

Vous disposez de deux options après la perte de votre dernier Kickle. Vous pouvez continuer à jouer en choisissant “CONTINUE” (Continuation) et en appuyant sur le bouton START, ou vous pouvez choisir “PASSWORD” (Mot de Passe) pour vous procurer un mot de passe et conserver votre position. Vous pouvez continuer aussi souvent que vous le désirez. Prenez un mot de passe quand vous êtes prêt à finir de jouer pour la journée.

MOT DE PASSE

Votre Mot de Passe vous permet de revenir au niveau où vous vous trouviez au cours de votre dernière partie de Kickle. Notez-le soigneusement. C'est une bonne idée de le conserver en plusieurs exemplaires, en cas de perte. Pour obtenir votre Mot de passe, sélectionnez “PASSWORD” et appuyez sur START. Relevez le Mot de Passe. La prochaine fois que vous jouerez, sélectionnez “PASSWORD”, et introduisez à nouveau votre Mot de Passe pour revenir à un jeu précédent.

NIVEAUX

Kickle doit se frayer un chemin dans les Quatre Terres du Royaume Fantastique, sauver les habitants, et trouver les palais cachés.

Si vous aidez Kickle dans cette quête problématique, votre récompense sera un jeu spécial.

PAYS DES JARDINS

KOKE

Ce gros oiseau est méchant, et il vous en veut. Soyez prudent!

PAYS DES FRUITS

PIRO

C'est lui maintenant le seigneur du Pays des Fruits. Saurez-vous reconquérir ce pays?

PAYS DES GATEAUX

KAPAN

Il est plus rapide et plus coriace que les Chefs précédents. Soyez prêt.

PAYS DES JOUETS

LE CRUEL ROI SORCIER

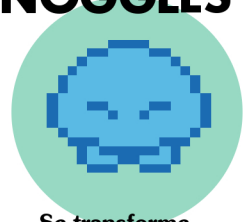
Le Maître du Mal en personne. Il peut vous surprendre sans difficulté. Soyez coriace!

STRIKER

Quand vous serez à court de temps, Striker se montrera et partira à votre recherche. Vous pourrez lui échapper pendant quelque temps, mais pas pour toujours.

ENNEMIS

NOGGLES

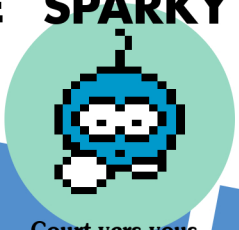


Se transforme en glaçon.

MR. HOOPLE

Essaie de vous barrer la route.

SPARKY



Court vers vous, puis explose.

MAX

Ecarte les glaçons à coups de pied.

ROCKY

Essaie de se cacher en prenant la forme d'un glaçon.

MYRTLE

Se sert de sa coquille comme perceuse.

ROOKER

Vous renvoie votre propre souffle.

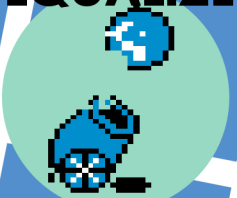
BONKERS

Fait rouler vers vous son ballon de plage.

SHADES

Essaie de vous congeler avec son souffle.

EQUALIZER



Vous bombarde sans arrêt.

SPINY

L'ennemi tourbillonnant et indestructible.

GALE

Tout comme Spiny, est indestructible.

ARTICLES

SAC A SONGES

Kickle doit secourir les personnes emprisonnées dans ces sacs.

VIE SUPPLE-MENTAIRE

En ramassant cet article, vous gagnerez un Kickle supplémentaire.

ESQUIMAU

Kickle marque beaucoup de points en les ramassant.

BAGUE DE LA PRINCESSE MIRA

Si vous gagnez cette bague, vous passerez dans un niveau de bonification.

OBJETS

ROCHERS

Vous ne pouvez pas passer par dessus ces rochers. Vous pouvez les utiliser pour arrêter les glaçons.

GLACIER

Les Noggles ne peuvent pas passer par là.

CAVERNE

Des ennemis en sortent. Elle est indestructible.

RESSORT

Lance un glaçon à travers l'écran. Attention!

TROU D'EAU

Vous ne pouvez pas boucher ces trous dans la glace ou passer par dessus.

BROYEUR

Brise les glaçons qui frappent ses coins.

MARTEAU

Change la direction des glaçons et frappe les ennemis.

ROC PUISSANT

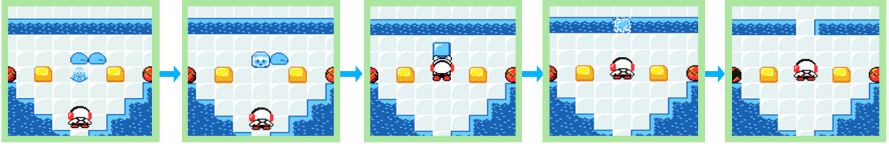
Cognez dessus et vous congèlerez tous les ennemis.

TECHNIQUES SPECIALES

1. Vous pouvez marcher sur l'eau!

Vous pouvez construire un pont pour traverser l'eau. Congelez un Noggle et poussez le glaçon ainsi créé vers l'eau libre.

Quand celui-ci entre en contact avec l'eau, il se transforme en une bande de terre ferme sur laquelle vous pouvez marcher. Génial, hein?



2. Deux bons tours à jouer avec le Marteau.

Le Marteau est très utile pour éloigner les glaçons. Lancez un glaçon contre un Marteau. Au moment du choc, le Marteau fera un tour et chassera le glaçon.

Le Marteau peut aussi éloigner de vous les ennemis. Poussez-le quand ils s'approchent. Mais faites attention, car il pourrait bien vous frapper aussi!

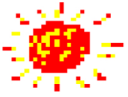
3. Conseils d'utilisation des Ressorts.

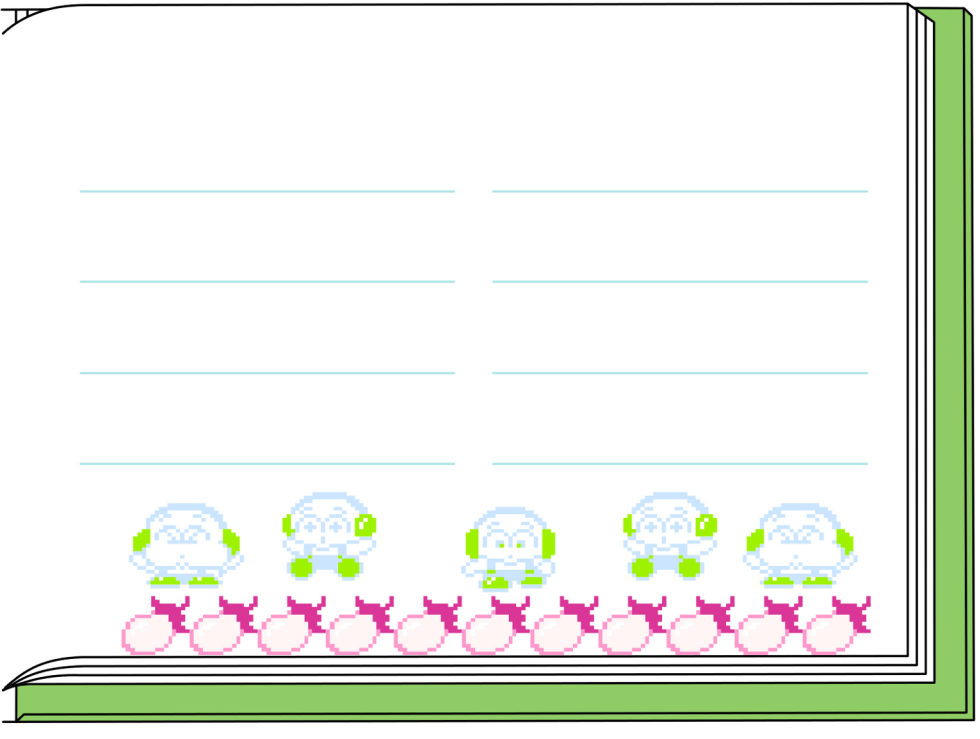
Soyez prudent quand vous poussez des glaçons contre les ressorts. Ils peuvent rebondir et vous frapper. Dès qu'un glaçon se met à rebondir dans toutes les directions, vous pouvez le stopper en construisant un pilier de glace devant lui. Le pilier ne brisera pas le glaçon, et vous serez alors en mesure de l'utiliser.

4. Et si vous êtes bloqué...

Il peut arriver que Kickle soit coincé entre des blocs. Vous perdrez votre Kickle en cours, mais vous pourrez redémarrer en appuyant sur le bouton SELECT.

LE JOURNAL DE KICKLE





⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles - BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. (02) 478-92-08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

MEMO

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouw-baarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit ecn compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

Fijn dat je spelcassette KICKLE CUBICLE* van het Nintendo Entertainment System™ NES) hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door; berg hem daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUD

HET VERHAAL....23
HOE JE DE CONTROLLER GEBRUIKT....24
HOE JE HET SPEELT....25
CONTINUE/PASWOORD....26
STADIA....27
VIJANDEN....29
VOORWERPEN....31
OBJECTEN....32
SPECIALE TECHNIEKEN....33
KICKLE'S DAGBOEK....35

WAARSCHUWINGEN

1) Dit is een technisch precisie spel. Niet opbergen op zeer warme of koude plaatsen. Niet stolen of laten vallen. Haal het niet uit elkaar.
2) Voorkom het aanraken van de aansluitingen. Zorg dat ze niet nat of vuil worden dit kan het spel schade toebrengen.
3) Niet schoonmaken met benzene, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.
4) Zet voordat je de cassette in of uit het Nintendo Entertainment System haalt het apparaat altijd uit.

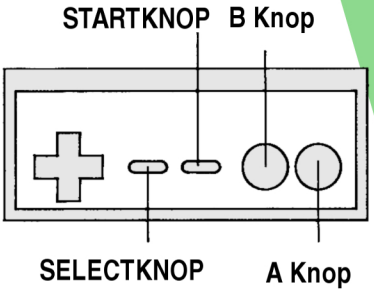
N.B.: Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1991 Nintendo Co., Ltd.
*KICKLE CUBICLE is a trademark of IREM CORP. ©1990 IREM CORP.
Licensed from IREM CORP.

HET VERHAAL

“Help me, Kickle!”, riep een klein stemmetje, “Help me!”. Kickle werd plotseling wakker, holde naar het raam en keek naar buiten. De mensen waren verdwenen en het Fantasie-Koninkrijk was met ijs overdekt. De boosaardige Toverkoning had de vier landen van het koninkrijk in een koude, met ijs overdekte wereld veranderd, waardoor de prachtige paleizen niet meer te zien waren. De mensen had hij meegenomen en in Droomzakken gestopt waarin ze droomloos lagen te slapen. Alleen Kickle was nog in deze vorstwereld achtergebleven. Hij dacht aan het stemmetje en realiseerde zich dat hij dat wel eens eerder had gehoord. Het was de stem van Prinses Mira! Hij wist dat zij zich ergens daarbuiten in de kou bevond. En op een bepaalde manier was Kickle zich er ook van bewust, dat het Fantasie-Koninkrijk nu van hem en zijn speciale gave afhankelijk was. Dus ging Kickle op weg, gewapend met zijn ijskoude adem. Hij zou de indringers in ijs veranderen en ze er dan toe brengen zich tegen hun wrede meester, de boosaardige Toverkoning te keren. Vergezel onze onwaarschijnlijke held op zijn tocht om zijn koninkrijk van dit raadselachtige en allesbevriezende probleem te verlossen.

HOE JE DE CONTROLLER GEBRUIKT



A Knop

Maakt en verwijdert ijspilaren. Voert paswoorden in.

B Knop

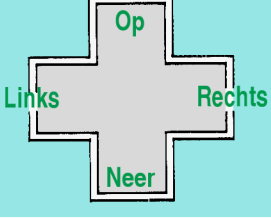
Bevriest vijanden. Verplaatst bevroren vijanden en hamers.

STARTKNOP

Om het spel te starten en je paswoord in te voeren. Ook om tijdens het spel te pauseren.

SELECTKNOP

Om op het titelscherm tussen START en PASSWORD te kiezen. Schakelt Kickle uit als deze in een bepaalde fase vast komt te zitten.



DE CONTROLLER

LINKS	Beweegt Kickle naar links.
RECHTS	Beweegt Kickle naar rechts.
OP	Beweegt Kickle omnoog.
NEER	Beweegt Kickle omlaag.

HOE JE HET SPEELT

Kickle moet de mensen van het Fantasie-Koninkrijk redden. Ze zitten gevangen in de rode Droomzakken die je in iedere fase tegenkomt.

In elke fase moet hij alle Droomzakken verzamelen om het spel af te maken. Succes ermee!

GAME PLAY SCREEN

SCORE
Kickle's punten-totaal

TIJD
Tijdlimiet om de fase at te maken.

LEVENS
Aantal resterende Kickles

CONTINUE

Nadat je al je Kickles bent kwijtgeraakt kun je twee dingen doen: doorgaan door voor “CONTINUE” te kiezen en daarna op de STARTKNOP drukken, of voor “PASSWORD” kiezen teneinde een paswoord aan te vragen om je positie te bewaren. Je kunt doorgaan zo vaak je wilt. Vraag een paswoord als je voor een bepaalde dag genoeg hebt gespeeld.

PASWOORD

Met je paswoord kun je terugkeren naar het niveau waar je de vorige keer met Kickle Cubicle gebleven bent. Schrijf het goed en duidelijk op. Je kunt het zelfs nog beter meer dan één keer opschrijven voor het geval je je notitie kwijtraakt. Om je paswoord te kiezen ga je naar “PASSWORD” en druk je daarna op START. Schrijf het paswoord op. Wil je weer doorgaan waar je de vorige keer gebleven was, dan kies je opnieuw “PASSWORD” en voer je je paswoord in.

STADIA

Kickle moet zich door de vier landen van het Fantasie-Koninkrijk heenwerken, de mensen redden en de verborgen plaatsen zien te vinden.

Als jij Kickle helpt deze raadselachtige speurtocht met succes te voltooien, word je beloond met een speciaal spel.

TUINLAND

KOKE

Deze grote vogel is kwaadaardig en heeft het op jou gemunt. Pas op!

FRUITLAND

PIRO

Hij is nu de Heer van Fruitland. Kun je dat heroveren?

KOEKJESLAND

Sneller en veel sterker dan vorige Leiders. Wees op je hoede.

SPEELGOEDLAND

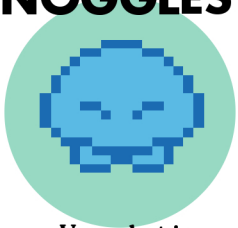
De Meester van het Kwaad zelf. Hij kan je gemakkelijk verrassen. Sterkte, Kickle!

STRIKER

Als je geen tijd meer over hebt verschijnt Striker om je achterna te gaan. Je kunt hem even ontwijken, maar niet altijd.

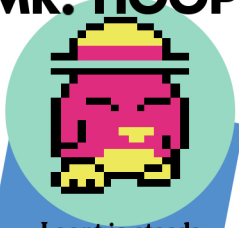
VIJANDEN

NOGGLES



Verandert in een blok ijs.

MR. HOOPLE



Loopt je steeds in de weg.

SPARKY

Rent naar je toe en ontploft.

MAX

Schopt de blokken ijs weg.

ROCKY

Probeert zich als een blok ijs te verstoppen.

MYRTLE

Gebruikt haar schild als een boor.

ROOKER

Laat je adem naar je terugstuiten.

BONKERS

Rolt zijn strandbal naar je toe.

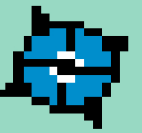
SHADES

Probeert je met zijn adem te bevriezen.

EQUALIZER

Vuurt voortdurend kanonskogels op je af.

SPINY



De onverwoestbare ronddraaiende vijand.

GALE

Evenals Spiny is hij onverwoestbaar.

VOORWERPEN

DROOM-ZAK

Kickle moet de mensen die in deze droomzakken gevangen zitten redden.

1-UP

Door deze op te rapen verdien je een extra Kickle.

IJSJE

Kickle verdient veel punten door deze mee te nemen.

DE RING VAN PRINSES MIRA

Als je deze ring bereikt ga je over naar een bonusfase.

OBJECTEN

KEI

Je kunt niet over deze stenen heen. Je kunt ze gebruiken om blokken ijs tegen te houden.

GLAD IJS

Noggles kan hier niet op.

BASISROTS

Hier komen vijanden achter vandaan. Hij kan niet worden verwoest.

SPRINGVEER

Laat een blok ijs over het scherm schieten. Pas op!

WAK

Je kunt deze gaten in het ijs niet opvullen en er ook niet overheen lopen.

BREKER

Blokken ijs die de hoeken hiervan raken spatten uit elkaar.

HAMER

Verandert de richting van de blokken ijs en raakt vijanden.

KRACHTROTS

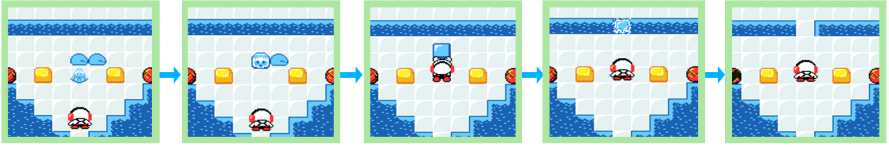
Als je deze raakt bevriezen al je vijanden.

SPECIALE TECHNIEKEN

1. Je kunt op het water lopen!

Je kunt een brug over het water bouwen door een Noggle te bevriezen en het ijsblok dat aldus ontstaat naar het open water toe te duwen.

Als dit ijsblok het water raakt verandert het in een stukje land waar je overheen kunt lopen. Handig, nietwaar?



2. Twee goede trucs met de hamer.

Met de hamer kun je heel goed ijsblokken omdraaien. Duw zo'n blok tegen een hamer aan. Deze draait zich dan om en slaat het ijsblok weg.

De hamer kan ook je vijanden bij je wegslaan. Duw ertegen als ze naar je toekomen. Maar wees voorzichtig, want de hamer kan ook jou raken!

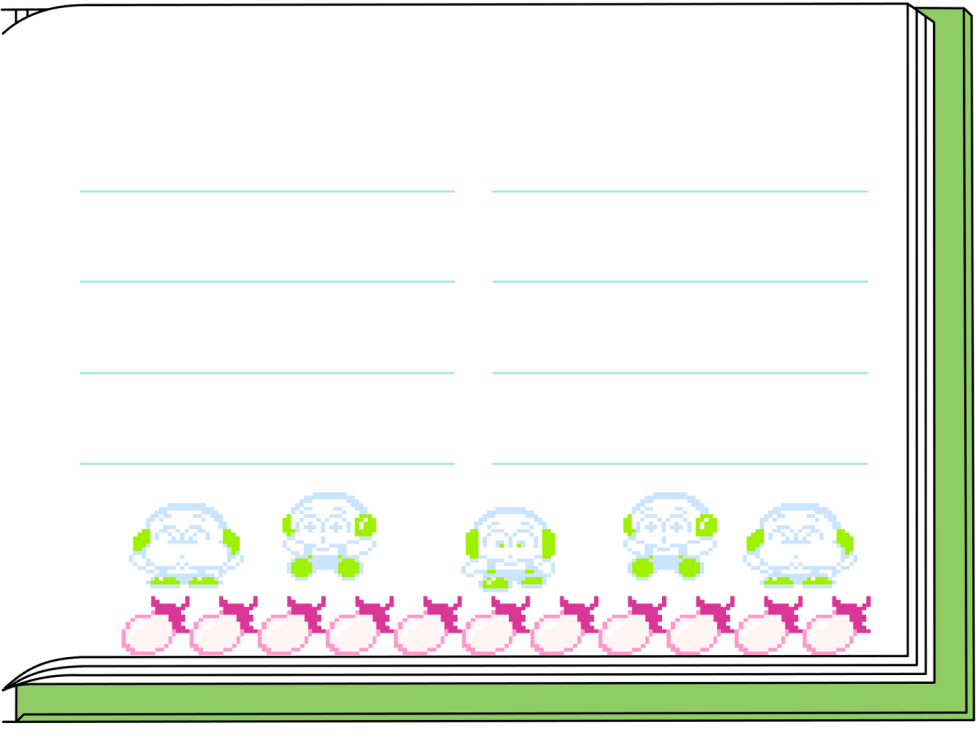
3. Tips voor het gebruik van de springveer.

Pas op als je de ijsblokken tegen de veren aanduwt. Ze kunnen afstuiten en jou raken. Als een ijsblok eenmaal heen en weer stuitert kun je hem tegenhouden door er een ijspilaar voor te zetten. Deze zal het ijsblok niet kapot maken en je kunt dit blok daarna gebruiken.

4. Als je vast komt te zitten, dan...

Kickle kan vast komen te zitten tussen ijsblokken. Je verliest dan je huidige Kickle maar je kunt weer opnieuw beginnen door op de SELECTKNOP te drukken.

KICKLE´S DAGBOEK



⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System GamePak (''Pak'') (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service Monteur
Postbus 38
3620 AA Breukelen
Holland
Tel.:03462 - 65148

BANDAI B. V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.:02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03462 - 65148 (Nederland), of 02 - 4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.